ゲームボーイ® 専用(せんよう)カートリッジ

DMG-J4J






対戦型

1人でも遊べます




取扱説明書(とりあつかいせつめいしょ)

# JANSHIRŌ II

このたびは、サミーの任天堂ゲームボーイ専用カートリッジ「雀四郎２」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 健康上の安全に関するご注意

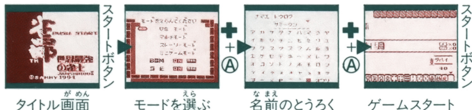
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



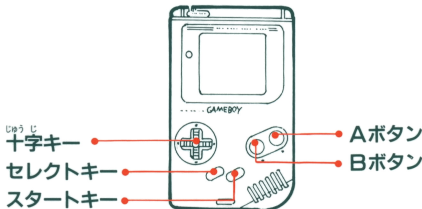
４人用アダプタに対応できるゲームソフトにはこのマークが表示されています。

# 目次

# ゲームの立ち上げ方

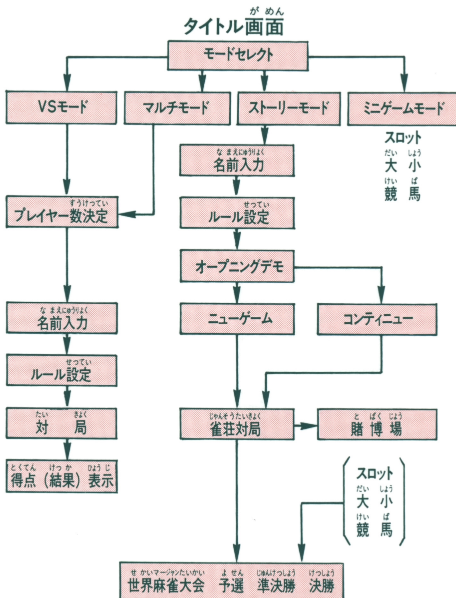



タイトル画面　モードを選ぶ　名前のとうろく　ゲームスタート



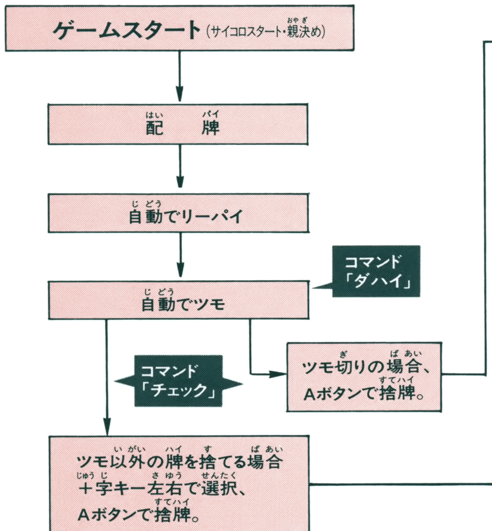

| | |
|---|---|
| (十　字　キ　ー) | 上下左右のカーソル移動。<br>コマンド・モード選択（ストーリーモードではマップ移動にも使用） |
| (セレクトキー) | モード選択。 |
| (A　ボ　タ　ン) | 決定・実行　ゲーム中の「チェック」 |
| (B　ボ　タ　ン) | キャンセル。 |
| (スタートキー) | スタート・決定　ゲーム中サブ画面の切替え。 |

# ゲームの進行概要



タイトル画面
モードセレクト
VSモード
マルチモード
ストーリーモード
ミニゲームモード
スロット
大 小
競 馬
名前入力
プレイヤー数決定
ルール設定
オープニングデモ
名前入力
ニューゲーム
コンティニュー
ルール設定
対 局
雀荘対局
賭博場
得点（結果）表示
スロット
大 小
競 馬
世界麻雀大会 予選 準決勝 決勝

# ゲームの進(すす)め方(かた)



捨牌に対して、他のプレイヤーが確認のチェック（Aボタンを入れる）全員が終わると次のプレイヤーにツモが入る。
※チェックが全員終了しないとゲームは先に進みません。

コマンド
「ダハイ」

チェックに対して行動が有る場合（ポン、チー等）。

十字キー上下でコマンド選択、Aボタンで実行。

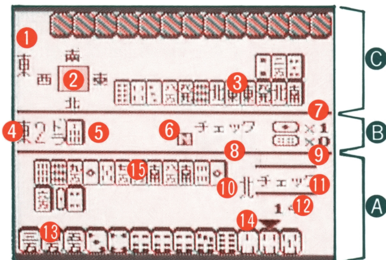
チェックに対して行動が無い場合。

Aボタンでゲーム続行。

この繰り返しでゲームは進行する。

# 画面の説明

## ★メイン画面(4人打ち麻雀)




Ⓐプレイヤーのスペース。
Ⓑ中央ウィンドゥ。
Ⓒ他プレーヤーのスペース、切替えで他プレイヤーの捨て牌、進行チェック。

❶他プレイヤーの風の表示。
❷順番をプレイ中の風(東南西北)の点滅で表示(2人打ちの場合は表示しない)。
❸他家の捨て牌。
❹場・局数表示。

❺ドラ表示。

❻他家の捨て牌に対する「チェック」確認サイン・Aボタンで確認すると消える。

❼リーチ棒数表示。

❽「チェック」時に各プレイヤーが入れた実行コマンドの表示（複数の場合強い命令を表示、チーよりポン等）。

❾親の本場棒数表示。

❿プレイヤーの風表示。

⓫実行コマンドのウィンドゥ（チェック・リーチ・ツモ・ナガス・ポン・チー・カン・ロン・ダパイ）。

⓬全体の残りツモ牌数表示。

⓭プレイヤーの手牌。

⓮捨て牌選択カーソル。

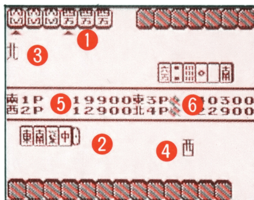
⓯プレイヤーの捨て牌。

プレイヤーはゲーム中自分の番の時に、スタートボタンでサブ画面に切り替え、他プレイヤーの捨て牌ゲーム進行、得点の動き、ヤキトリの有無等が確認できる。

# 画面の説明

## ★サブ画面

（マルチ・ストーリーモード時）




❶ナキ牌の表示、ポンの場合、上家からのポンには右に。対面からには真中に。下家からには左に▼印がつき、ナキ先を表示。チーの場合はナイタ牌に印がつく。

❷リーチ表示。

❸、❹各プレイヤーの風表示。

❺各プレイヤーの得点表示。

❻ヤキトリ表示（あがると消える）。

## モードセレクトの説明

スタートボタンを押したあと、モードセレクトの画面が出たら、

**✚キー上下でモードを選びⒶで決定。**

# VSモードの説明

VSモード（1～2プレイ可能）
2人打ち麻雀のモードです。1P勝ち抜き戦（1P vs CP）・1P vs 2P（対戦ケーブル使用）の2種類から選択できます。

---

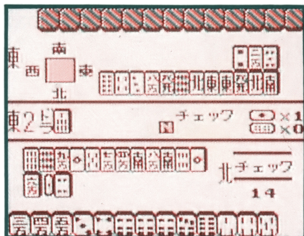
1人で遊ぶ場合は9人のコンピュータープレイヤーを相手にした勝ち抜き戦となります。
1プレイで負けてしまった場合、対戦相手から再チャレンジするか聞いてきます。続ける場合はカーソルを「する」に合わせてⒶボタン、やめる場合は「しない」を選択してⒶボタンを押します。
★ケーブルをつないでいないと対戦ゲームは遊べません。
ルール設定変更可能。



# マルチモードの説明

マルチモード（1～4プレイ可能）
4人打ち麻雀のモードです。
大会モード（1PvsCP・CP・CP）
2Pモード（1Pvs2PvsCPvsCP）
3Pモード（1Pvs2Pvs3PvsCP）
4Pモード（1Pvs2Pvs3Pvs4P）
（4人対応アダプター使用）の4種類から選択できます。

複数でプレイする場合、各自の名前を入力しローカルルールを決めた後、対局する事ができ、半荘ごとの得点が表示されます。



1人で遊ぶ場合は大会モードとなります。
1プレイで負けてしまった場合、対戦相手から再チャレンジするかを聞いてきます。続ける場合は、カーソルを「する」に合わせてⒶボタン、やめる場合は「しない」を選択してⒶボタンを押します。

※ 3人のコンピュータープレイヤーと対局し、2着までにはいると次の対局にチャレンジできます。
ルール設定変更可能。



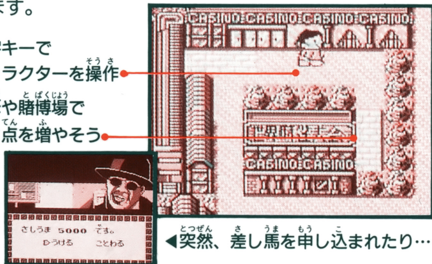
# ストーリーモードの説明

基本ゲームは４人打ち麻雀ゲームで行われます。プレイヤーはマップ上に存在する雀荘や賭博場を渡り歩き、持ち点を増やしてゆき、100万点稼いで世界麻雀大会に出場し、優勝する事が目的です。

プレイヤーは十字キーでマップ上のキャラクターを操作します。

十字キーで
キャラクターを操作

雀荘や賭博場で
持ち点を増やそう




◀突然、差し馬を申し込まれたり…

ゲームの継続はパスワードで行います。パスワードは相手に勝つ事によって聞き出すことができます。

注）パスワードで継続すると自分の名前は記憶されていません。

## 雀荘には３種類のランクがあります。

| | レベル１ | レベル２ | レベル３ |
|---|---|---|---|
| １着 | ＋5,000 | ＋50,000 | ＋100,000 |
| ２着 | ＋1,000 | ±0 | － 20,000 |
| ３着 | －1,000 | －20,000 | － 30,000 |
| ４着 | －5,000 | －30,000 | － 50,000 |

注）各雀荘に入りゲームに参加する場合は、４着になったときに支払えるだけの金額がないと参加できません。

●雀荘では敵キャラが現れ、１対１（２人打ち麻雀）の勝負を挑まれたり、差し馬を申し込まれたりすることもあります。

●カジノや競馬場でも麻雀の勝負を挑まれることがあります。

●世界大会に出場するには、持ち点が100万点なくてはならないので、雀荘などで、必死にかせがなくてはなりません。

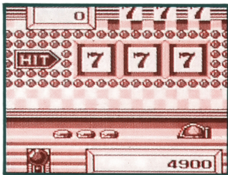
●このモードは、持ち点が０になるとゲームオーバーです。

# ミニゲームモードの説明

1人プレイ専用のモードです。
ストーリーモードのマップの中にあるミニゲームを、単独で遊ぶことができます。これらには終わりがありません。持ち点に関わらずスタートボタンで、モード選択画面に戻ることができます。持ち点が0になるとゲームを続行することができません。

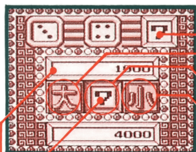
## 1　ミニスロットゲーム

Ⓑボタンでメダル投入(1プレイ100点しか賭けられない。ただし、ストーリーモードでの賭け点は、場所によって異なる)。
Ⓐボタンでスロット回転。
Ⓐボタンで回転ストップ。
揃った絵柄の倍率に合わせて持ち点に加算されます。




## 2　ミニ大小

サイコロを振り、その数の大小を当てるゲームです。賭ける場所は3つ。




サイコロ合計数

規定数より大きく賭けるならここへ

規定数ピッタリならここ

規定数より少ないと思ったらここへ点数を賭ける

規定数

自分の賭け点表示

十字キーの左右で賭ける場所を選択、上下で賭け点を決定します。

Ⓐボタンでサイコロを回転させ、再びⒶボタンを押してストップします。

## 3　ミニ競馬

5頭の馬を走らせて、1着2着の組み合わせを当てるゲームです。

最高3箇所まで賭けることができ、賭け点は最大で1,000点まで。

十字キーの上下で賭ける場所をきめ、Ⓐボタンで賭け点を決めます。また、Ⓑボタンで賭け点を減らすこともできます。

賭け点の設定が終わると、スタートボタンでレース開始です。

# ルール設定について

ルール設定の仕方は十字キーの上下によりカーソルの移動、Ⓐボタンで、「アリ」「ナシ」を決定する。

## ルール設定の種類

- **クイタンアトズケ**　クイタンアトズケの有無。
- **フリテンリーチ**　フリテンリーチの有無。
- **ノーテンオヤナガレ**　ノーテンオヤナガレの有無。
- **ナンニュウ**　半荘プレイの有無。
- **ヤキトリ**　半荘内で一度もあがれなかったプレイヤーに、−15のペナルティー。−15はスコア表に加算表示され、他のプレイヤーに分けられます。
- **ワレメ**　自分の山から配牌された人があがると点数が＋−にかかわらず2倍になる。
- **リーパイ**　配牌を見やすく並びかえる（初期はON）。
- **ショシンシャ**　捨て牌の指示（初期はOFF）。
- **トビ**　持ち点の無くなったプレイヤーがでた時点でゲーム終了、得点計算となります。
- **イッパツ**　ボーナス役。得点とは別に競い合えます。

※ヤキトリ、イッパツは専用スコアにも表示されます。

# ルールの説明

## 基本ルール

①半荘は東・南回し。
②得点は24,000点持ちの、3,000点返し。
③クイタン・アトヅケの有・無はゲーム前に選択。
④5本場以上の2ハンシバリはナシ。
⑤暗カンと同時にカンドラ発生、明カンは捨て牌後発生。
⑥2人あがり（ダブロン）アリ。
⑦裏ドラ、カン裏ドラアリ、ドラはすべて次の牌。
⑧フリテンリーチの有・無はゲーム前に選択。
⑨上がり牌を見逃した同順内でのロンはなし。
⑩ノーテン罰符は場3,000点（形式聴牌アリ）。
⑪チョンボはいっさいナシ。
⑫トップが30,000点未満でも西入はナシ。

## リーチについて

①リーチ棒は1,000点、打牌に他家の上がりがなければ成立。
②一発アリの場合、同順内にチー・ポン・カンがあった場合、一発は消される。
③待ちが変わる、リーチ後の暗カンはナシ。
④ツモ順のないリーチはかけられない。

# ルールの説明

## カンについて

①明カンのリンシャンカイホウは、明カン牌を捨てた家の放銃となる。連カン後のリンシャンカイホウは、ツモとなる。
②暗カンのチャンカンはナシ。
③ハイテイのカンはナシ。

## 流局について

①ノーテン親ナガレはゲーム前に選択。
②開局の一順に四家が同じ風牌を捨てた時、流局。
③一枚の捨て牌で、三家がロンした時、流局。
④４つ目のカンをした家の打牌に他家のあがりがなかった時に流局。スーカンツ聴牌時は、５つ目のカン宣言の時点で流局。
⑤九種九牌ナガシは、配牌時にチェックのコマンド「ナガス」に合わせて決定。（流さないのも自由）。
⑥四家リーチ、四家目のリーチが成立した時点で流局。
（②〜⑥はすべて連荘）。

## 役について

①役満は12倍満貫（トリプル役満）まで計算します。
②チートイツは２ハン25フとします。

③ピンフでのツモは、20プ、ロンは30プとします。
④レンホウは、チー・ポン・カンの無い開局一巡内のロン。チーホウは、チー・ポン・カンの無い開局一巡内のツモとします。
⑤アンカン後のリンシャンハイによるテンホウ・チーホウはありません。
⑥ナガシマンガンは、他家に、チー・ポン・カンされていない時に成立します。

## その他の注意事項

### リーチがかけられない時

次のような場合が考えられます。
★テンパイしていない。★フリテンをしている。

### あがりだと思うのにあがれない時

次のような場合が考えられます。
★フリテンをしている。★役が無い。
★ルールでクイタン・アトヅケナシを選び、クイタン・アトヅケで上がろうとしている。

※チーやポンの後、続けてカンはできません。麻雀のルールは地域によって多少の違いが見受けられます。「雀四郎2」をお買い上げ頂いた方が採用されているルールとは、多少異なる場合があるかもしれませんが、ご了承ください。

# コンピュータープレイヤー一覧(いちらん)

| | |
|---|---|
| **マーフィー**<br>★泣(な)き<br>★タンヤオ | **ビビオンリー**<br>チンイツ<br>★3アンコ |
| **ドラソン**<br>★チートイ | **ジャック**<br>チートイ<br>★チンイツ<br>ダマテン |
| **ホボトップ**<br>★ピンフ<br>イイペイ<br>リーチ | **プリンセス**<br>リーチ<br>ピンフ<br>★イイペイ |
| **フリソン**<br>★トイトイ<br>タンヤオ<br>泣(な)き | **ロンレス**<br>★リーチ<br>ピンフ |
| **フルデー**<br>チンイツ<br>イイペイ<br>★ダマテン | キャラクターは全(すべ)てのモードに登場(とうじょう)しますが、対戦相手(たいせんあいて)はそのつど変(か)わります。持(も)ち点(てん)は各自(かくじ)24,000点(てん)です。 |

★印(じるし)はコンピュータープレイヤーの得意手(とくいて)

# 役の一覧

※は食いさがりヤク

| | | |
|---|---|---|
| 1ハンヤク | | |
| メンゼンツモ | ピンフ | タンヤオ |
| リンシャンカイホウ | ハイテイ | イーペーコウ |
| リーチ | イッパツ | チャンカン |
| 2ハンヤク | | |
| サンショク※ | チャンタ※ | ダブルリーチ |
| イッツウ | サンドウポン | サンアンコウ |
| サンカンツ | トイトイ | ショウサンゲン |
| 3ハンヤク | | |
| リャンペーコウ | ホンイツ※ | ジュンチャン※ |
| 4ハンヤク | ホンロウトウ | |
| 6ハンヤク | チンイツ※ | |
| マンガンヤク | ナガシマンガン | |
| ヤクマンヤク | | |
| テンホウ | チーホウ | レンホウ |
| スウアンコウ | コクシムソウ | ツウイーソウ |
| ショウスウシ | チンロウトウ | ダイサンゲン |
| チュウレンポウトウ | スウカンツ | リュウイーソウ |
| ダブルヤクマン | | |
| スウアンコウタンキ | | ダイスウシ |
| コクシムソウジュウサンメンマチ | | |
| チュウレンポウトウキュウメンマチ | | |

# 使用上の注意

1)長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックをさけてください。また絶対に分解したりしないでください。
3)電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4)電源スイッチを ONにした状態で、電池がなくなるまで放置しないでください。
5)端子部に触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因になります。
6)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

サミー工業株式会社
アミューズメント事業本部
TEL.03−5950−3760




サミー